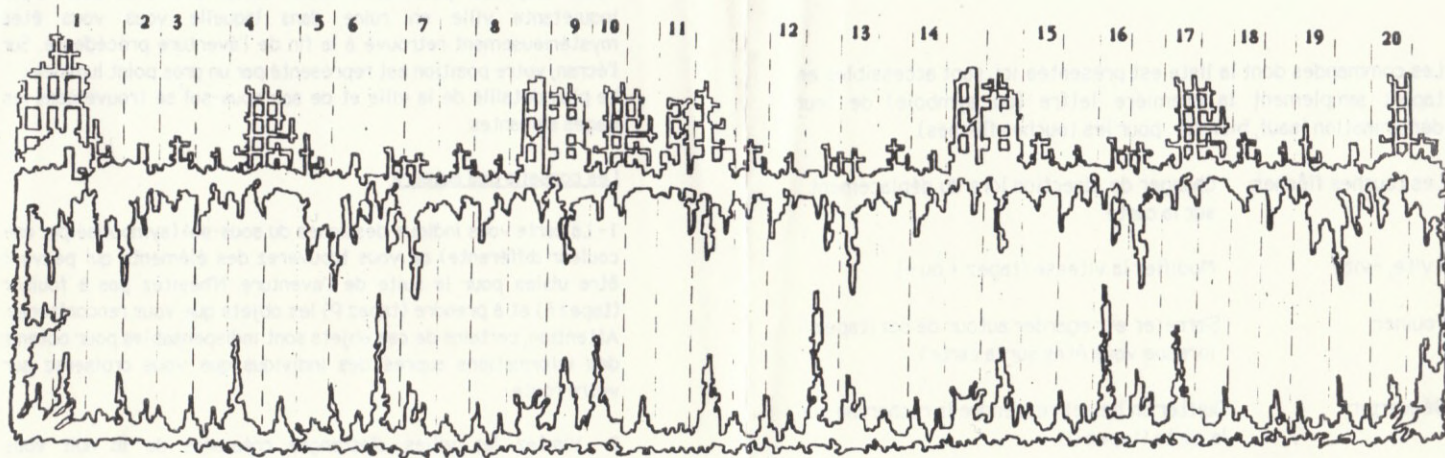


LES COMMANDES

Les commandes dont la liste est présentée ici, sont accessibles en tapant simplement la première lettre (ou symbole) de leur dénomination (sauf, bien sur, pour les touches flèches).

- | | |
|----------------------|---|
| Les touches flèches: | Changer de direction lors du déplacement sur la carte. |
| +vite, -vite: | Modifier la vitesse (tapez + ou -). |
| Fouiner: | S'arreter et regarder autour de soi (tapez F lorsque vous êtes sur la carte). |
| Déguepiner: | Quitter un lieu et reprendre la recherche sur la carte (tapez D). |
| Piquer: | Prendre un objet (tapez P). |
| Larguer: | Laisser un objet (tapez L). |
| Vadrouillier: | Aller plus loin dans la visite d'un lieu et notamment dans la visite des carcasses de voitures (tapez V). |
| Castagner: | Combattre certains personnages ou monstres. |
| Inventaire: | Afficher la liste des objets que vous avez (tapez I lorsque vous êtes sur la carte). |
| Garder: | Garder un objet (tapez G). |



Les stations:

- 1- Franklin Roosevelt
- 2- La Motte-Piquet
- 3- Marcel Sembat
- 4- Bastille
- 5- Marcadet- Poissonniers
- 6- Voltaire
- 7- Anvers

- 8- Palais Royal
- 9- Montgallet
- 10- Raspail
- 11- Parmentier
- 12- Mirabeau
- 13- Crimée
- 14- Ménilmontant

- 15- Bolivar
- 16- Pigalle
- 17- Blanche
- 18- La Fourche
- 19- Trocadéro
- 20- Sentier

LA MALEDICTION DE THAAR

La Malédiction de Thaar est un jeu d'aventure: vous, le héros de cette étrange histoire, recherchez la sirène Sapho dont vous avez libéré l'âme dans "Poseidon".

Vous disposez pour cela d'une carte des sous-sols d'une inquiétante ville en ruine dans laquelle vous vous êtes mystérieusement retrouvé à la fin de l'aventure précédente. Sur l'écran, votre position est représenté par un gros point lumineux. Le plan détaillé de la ville et de son sous-sol se trouve dans les pages suivantes.

Les conseils des auteurs:

1- La carte vous indique des zones du sous-sol (symbolisé par une couleur différente) où vous trouverez des éléments qui peuvent être utiles pour la suite de l'aventure. N'hésitez pas à fouiner (tapez F) et à prendre (tapez P) les objets que vous rencontrerez. Attention, certains de ces objets sont indispensables pour obtenir des informations auprès des individus que vous croiserez sur votre route.

2- Visitez les villes: d'étranges créatures de la nuit vous donneront des indications très intéressantes, si, bien sur, vous possédez l'objet qu'ils désirent.

3- A chaque rencontre, essayez de laisser un objet qui peut intéresser votre interlocuteur, ou combattez-le. Le combat peut être victorieux si vous possédez l'arme ou l'objet adéquat.

4- Tentez de décoder les messages qui vous sont fournis: le nombre entre parenthèses vous indique la profondeur du lieu dans lequel vous devez vous rendre, et le décodage du message vous indique au-dessous de quelle "station" se trouve ce lieu.

5- Ne vous découragez pas: la solution existe, vous ne serez pas déçu!

.....BONNE CHANCE !!!